



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PSICOPEDAGOGIA

SANDRA DOS SANTOS ALVES

O BRINCAR COMO PROPOSTA EDUCATIVA NO CONTEXTO INFANTIL:
DIÁLOGOS COM A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

JOÃO PESSOA

2016

SANDRA DOS SANTOS ALVES

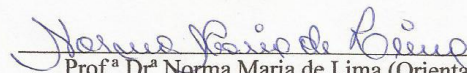
**O Brincar como proposta educativa no contexto infantil: Diálogos com
a aprendizagem significativa**

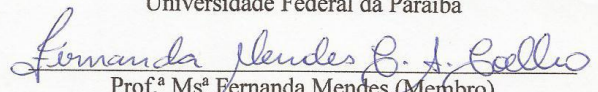
Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Bacharelado de
Psicopedagogia do Centro de Educação da
Universidade Federal da Paraíba, como
requisito parcial para a obtenção do grau
de Bacharel em Psicopedagogia.

Orientador(a): Prof^a. Dr^a Norma Maria de
Lima

Aprovado em: 28 / 11 / 2016.

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Dr.^a Norma Maria de Lima (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba


Prof.^a Ms.^a Fernanda Mendes (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

RESUMO

O presente trabalho objetiva identificar a importância do brincar no contexto infantil. Para alcançá-lo temos os objetivos específicos: Analisar as contribuições do brincar para a aprendizagem significativa; compreender os jogos, os brinquedos e as brincadeiras para o processo de desenvolvimento da criança. Para atingirmos os objetivos supracitados, utilizamos a pesquisa bibliográfica, como parte integrante dos aspectos técnicos que envolvem uma pesquisa. Ancoramo-nos em alguns teóricos, tais como: Ausubel, Rogers e Piaget. Inserir brincadeiras e jogos, nos primeiros anos da educação infantil é algo que patrocina o andamento da criança na escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico mundo da fantasia. Ao falarmos sobre o brincar, não podemos deixar à margem dessa discussão o termo infância, que tanto foi debatido ao longo dos anos por inúmeros teóricos, no sentido de adequar o papel da criança que, inicialmente, era um adulto em miniatura, uma vez que não tinha os seus direitos garantidos, muito menos, se pensava em uma educação específica para este público. Por fim, percebemos o quanto a presença do lúdico, por meio do brincar, seja através de jogos ou de brinquedos, na Educação Infantil, foi sendo aperfeiçoada ao longo dos anos, a fim de suprir as necessidades de cada época tornando-se um instrumento essencial, no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Brincar. Jogos. Infância. Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

Nem sempre o termo infância foi considerado pela sociedade, uma vez que a representação que a criança tinha em seu meio social, estava vinculada àquela atribuída ao adulto, ou seja, a criança era um “adulto em miniatura”. Ao retomarmos o período da Antiguidade, as crianças e os adultos estavam imersos as mesmas atividades, incluindo festas e brincadeiras. Nessa época, o trabalho não tinha o mesmo significado, nem tampouco ocupava uma carga horária mais extensa, como nos dias atuais. Assim, uma das formas de interação da sociedade, estava nos momentos de lazer, os quais reuniam faixas etárias diversas, sem a diferenciação de atividades por idade. Contudo, esses momentos reservados ao lazer passaram a sofrer certa resistência por parte da igreja, já que estariam associados à carne e ao vício. (ARIES, 1981).

No período Renascentista, os jogos e as brincadeiras eram valorizados como um instrumento de preservar a moralidade das crianças, entretanto passou a haver uma diferenciação entre os jogos ruins e os que eram considerados bons, pois não era qualquer tipo de brincadeiras ou de jogos que poderiam ser explorados. (WAJSKOP, 1995).

Em seguida, uma preocupação dos Estados Nacionais com a moral, a saúde e o bem comum contribuiu para a elaboração de propostas e métodos baseados em jogos – sobretudo ligados à educação física – cada vez mais especializados, de acordo com as idades e o desenvolvimento infantil. A brincadeira como um comportamento infantil e espontâneo, ganhou um valor em si. (WAJSKOP, 1995, p. 63).

Desta forma, torna-se evidente que o controle dos jogos e das brincadeiras servia para resguardar os princípios morais da sociedade. Logo, a brincadeira passou a fazer parte da vida da criança, agora como algo prazeroso e capaz de torná-la parte integrante do seu mundo e da natureza, de modo que a verdade da criança estaria disposta no brincar. Assim, inaugura-se a fase romântica. Desse modo, a partir do século XVI, com os trabalhos de Comenius, Rousseau e Pestalozzi, a infância é nutrida por outra visão, na qual a educação é voltada para os sentidos, com o uso contínuo de brinquedos e brincadeiras. Agora, a educação infantil passa a ter métodos próprios e Instituições especializadas. Na Alemanha, Fröbel propôs uma educação institucional centrada no brincar, por meio de uma educação sensorial. Na França, Kergomard desenvolveu escolas maternas, as quais foram substituindo gradativamente os asilos infantis, de modo que as brincadeiras eram atividades livres. Na Itália, Montessori criou

a Casa di Bambini, espaços que geriam atividades práticas e direcionadas ao trabalho da vida diária. (WAJSKOP, 1995).

As concepções de educação infantil que vêm sendo constituídas historicamente têm reiterado e/ou tomado de empréstimo as ideias propostas por esses teóricos de fins do século XIX e início do século XX, ou seja, a inserção das crianças nas brincadeiras, nos materiais pedagógicos e nos “treinos” de habilidades e de funções específicas. (WAJSKOP, 1995, p.64).

Não obstante, outro fator que influenciou para diferenciar o espaço dedicado ao aprendizado das crianças, foi a Revolução Industrial, em razão dos pais terem que se ausentarem mais de seus lares, já que as fábricas necessitavam da sua mão de obra. Assim, surgiram as primeiras pedagogias científicas, a partir do final do século XIX. Momento em que se deu início a influência da Escola Nova, no Brasil, vislumbrando a criança como ser ativo. Dewey, representante do movimento, pensava a brincadeira como uma ação livre e espontânea. (WAJSKOP, 1995).

Com relação aos brinquedos, foi no século XIX, que chegaram ao Brasil os primeiros lançados na Europa, com a vinda da família real portuguesa para o país. Foi então que começaram a fazer parte do mundo infantil brasileiro, nas famílias da corte, bolas de gude, soldadinhos de chumbo, espadas e bonecas de porcelana. Nessa época, também, foram inseridas na nossa cultura cantigas de roda e adivinhas trazidas pelos imigrantes europeus. É no final deste século que chegam ao país a bola de futebol e as regras do jogo, que até hoje encantam brasileiros. Surgem a bicicleta, carrinhos, trens de metal e bonecas de madeira.

No início do século passado começaram a funcionar no país as primeiras indústrias de brinquedos, o que levou o lançamento de jogos como varetas e bonecas mecânicas. Alguns brinquedos que ainda hoje fazem parte do cotidiano das crianças apareceram na década de 60, como a boneca Susi, e carrinhos elétricos.

Nas últimas décadas do século XX, a indústria de brinquedos faz inúmeros lançamentos, como robôs, jogos de estratégia, videogames e jogos eletrônicos e de tela líquida. Depois, a sofisticação ganha esse mercado e é a vez de bichinhos e inúmeros jogos eletrônicos de tecnologia japonesa.

Diante da grandiosidade dos brinquedos no cotidiano das crianças, por consequência, as brincadeiras também foram sendo aperfeiçoadas. A brincadeira está presente em diversos tempos e lugares, desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e

social que a criança vive. As brincadeiras conhecidas ao longo do tempo também estão presentes na vida das crianças de diversas formas através do brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um.

Inserir brincadeiras e jogos, nos primeiros anos da educação infantil é algo que patrocina o andamento da criança na escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico mundo da fantasia.

O brincar é importante na educação infantil, tornando-se essencial para o desenvolvimento das crianças, pois é preciso conscientizar a comunidade sobre a importância do lúdico, como forma de aprendizagem, uma vez que a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, compreendendo a existência do outro, estabelecendo relações sociais, construindo conhecimento, desenvolvendo-se globalmente, de forma criativa e prazerosa. Estabelece a comunicação e através do jogo a criança reproduz o seu dia-a-dia, facilitando a construção do conhecimento, a autonomia e a criatividade, constituindo, uma relação entre jogo e aprendizagem.

Através dessas correlações entre o brincar e a aprendizagem, torna-se importante o presente estudo que tem como **objetivo geral**: Identificar a importância do brincar no contexto infantil. Para alcançá-lo temos os **objetivos específicos**: Analisar as contribuições do brincar para a aprendizagem significativa; compreender os jogos, os brinquedos e as brincadeiras para o processo de desenvolvimento da criança.

O interesse para a realização do trabalho foi decorrente da minha participação em estágio institucional, realizado em uma escola de Ensino Fundamental, local em que a partir das minhas vivências pude perceber a ausência de um espaço específico para que as crianças pudessem brincar, além de os brinquedos permanecerem guardados, sem que houvesse uma maior interação entre eles e os educandos. Pautando-se nessa realidade, emergiram inquietações acerca desta temática, fazendo-me tecer uma discussão teórica sobre “A importância do brincar”, pois sabemos que:

[...] não devemos separar a ludicidade dos meios de ensino, pois os dois elementos devem unir-se um a outro para que se obtenha a concretização do aprendizado. Cabe evidenciar também que é direito da criança brincar, praticar esportes, diverti-se. Tal direito está contemplado na lei 8069/90, em seu artigo 16, inciso IV. (RIBEIRO; SOUZA, 2011, p.09).

Com isto, é importante que os profissionais da educação e os adultos em geral, tenham consciência de sua postura diante do brincar, pois o lúdico é uma estratégia inteligente e eficaz para a aprendizagem que oferece benefícios ao aluno facilitando a aprendizagem, e para o psicopedagogo é um recurso que é utilizado para intervir nas dificuldades de aprendizagem e obter resultados satisfatórios de forma prazerosa para a criança.

Após realizarmos uma discussão acerca das mudanças ocorridas no termo infância, do surgimento dos primeiros brinquedos em nosso país e sua importância para o desenvolvimento infantil, atrelados às brincadeiras e aos jogos, como recursos lúdicos para a efetivação do ensino na Educação Infantil, descreveremos a seguir os momentos do trabalho. Em um primeiro momento, iremos discursar sobre a importância do brincar no contexto infantil, orientando-se na visão de alguns teóricos, tais como: Ausubel, Rogers e Piaget. Em um segundo momento, iremos diferenciar jogos, de brinquedos e de brincadeiras, para o desenvolvimento da criança.

2 O DIÁLOGO COM ALGUNS TEÓRICOS: A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E O BRINCAR



Fonte: Disponível em -

<http://www.newsrondonia.com.br/noticias/semad+promove+seminario+para+debater+a+importancia+do+brincar+na+educacao+infantil/11059>

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança, uma vez que as brincadeiras e os jogos vão aparecendo gradualmente em sua vida, desde os mais funcionais até os de regras vão sendo elaborados e proporcionando experimentos, permitindo a aquisição

e o desenvolvimento de aprendizagens e a formação da sua identidade. Brinquedos e brincadeiras são fontes de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem significativa e eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimilando os conteúdos. Logo, o brincar para Henriot apud Wajskop (1995, p.65):

[...] passou por diversas concepções na História da Filosofia, da Pedagogia e das demais áreas das ciências e das artes. Tal diversidade só pode ser compreendida se tomarmos o fato de que brincar é uma atividade mental, uma forma de interpretar e sentir determinados comportamentos humanos. Nessa perspectiva, a noção de brincar pode e deve ser considerada como a representação e interpretação de determinadas atividades infantis, explicitadas pela linguagem num determinado contexto social.

Dessa forma, o brincar ultrapassa ações mecanizadas ou pré-determinadas, seja pelo educador ou por qualquer adulto, uma vez que sendo uma atividade mental, estará sujeita às inúmeras interpretações e ações advindas da subjetividade de cada criança, ora por meio de condições inerentes a sua faixa etária, ora pelas condições que o meio em que ela está inserida irá dispor de elementos suficientes para o despertar do seu desenvolvimento e de suas habilidades, favorecendo assim, o direcionamento para uma aprendizagem significativa.

A aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre os conhecimentos já adquiridos e os novos conhecimentos, essa interação é não-literal e não-arbitrária. No processo de construção de novos conhecimentos, são adquiridos significados para o aprendiz e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva (MOREIRA, 2002). E, para a ocorrência de tais benefícios, as brincadeiras tornam-se um instrumento essencial. Sobre elas, Silva e Santos (2009, p. 08), esboçam que:

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a Odisséia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades.

Indo além da influência do contexto social e das peculiaridades de cada cultura, as autoras ainda expressam que o primeiro brinquedo, está presente enquanto a criança ainda está no ventre da mãe, ou seja, o cordão umbilical, primeiro “objeto” em que o bebê pode ter o contato físico. Para Machado (2003) apud Silva e Santos (2009), há um aspecto muito importante nesse processo, pois desde a gravidez, o bebê se torna o brinquedo da mãe, na

medida em que a mãe durante o período de gestação vai interagindo com seu filho e, assim, ele vai assimilando mesmo antes do nascimento, a linguagem do brincar. Nessa perspectiva, os pais que não só na gestação, mas ao longo da infância estimulam o brincar, também se tornam os mediadores no processo de construção do conhecimento de seu filho, favorecendo para o aprimoramento da aprendizagem significativa.

Para Ausubel apud Moreira (1982) a aprendizagem significa organização e integração do material na estrutura cognitiva, o aluno deve relacionar entre si os conceitos aprendidos tornando a aprendizagem significativa, surgem conflitos cognitivos ao ocorrer assimilação de novos esquemas com o conhecimento existente, o novo conceito é acomodado e acaba por modificar o conhecimento prévio.

A aprendizagem significativa ocorre quando uma nova informação ancora-se em *conceitos relevantes*, preexistentes na estrutura cognitiva de quem aprende. Ausubel vê o armazenamento de informações no cérebro humano como sendo altamente organizado, formando uma hierarquia conceitual na qual elementos mais específicos de conhecimentos são ligados e assimilados a conceitos mais gerais, mais inclusivos. (KLEINKE, 2003, p. 23).

Exemplificando as informações acima, podemos pontuar que se o aluno já tem, por exemplo, algum conhecimento do alfabeto, tal conhecimento servirá como subsunçor para as informações que forem gradativamente sendo acopladas as já existentes, em outras palavras, a aprendizagem significativa irá considerar e/ou aperfeiçoar os conhecimentos prévios dos alunos. (KLEINKE, 2003).

Segundo Rogers (1973) a aprendizagem significativa acontece quando o assunto desperta no aluno como algo relevante para seus próprios objetivos, em que a pessoa aprende apenas o que a interessa resultando em mudanças do próprio eu, onde o mesmo participa interagindo no processo de aprendizagem.

A aprendizagem acontece com as experiências do dia a dia, ao encontrar problemas do cotidiano, o sujeito conscientiza-se da necessidade de adaptar-se a sua nova realidade e a seus conflitos. Ensinar é mais que transmitir conhecimento é despertar a curiosidade, é estimular o desejo de ir além do experimentado, é provocar a pessoa a confiar em si mesmo e dar um novo passo em busca de mais, é educar para a vida.

De acordo com Piaget (1987) o aprendizado se dá através do processo de assimilação e acomodação, a partir do qual resulta na adaptação gerando um novo conhecimento. A teoria

cognitiva de Piaget afirma que o conhecimento acontece por meio de quatro estágios: Sensório-motor, Pré-operatório, Operatório-concreto e Operatório -formal.

Sensório-motor (0 a 2 anos) : Ao nascer o bebê possui comportamentos inato como por exemplo o sugar, agarrar e chutar, a partir de reflexos neurológicos é construído esquemas para assimilar o meio.

Pré operatório (2 a 7 anos): Fase do simbolismo, ausência da noção de reversibilidade.

Operatório concreto (7 a 11 anos): A criança consolida conceitos de números, caracterizado por uma lógica interna que permite solucionar problemas concretos.

Operatório formal (12 anos em diante): É capaz de pensar logicamente, buscando soluções a partir de hipóteses, ou seja, de forma abstrata criando idéias e conceitos devido à sua estrutura cognitiva está formada.

Montessori (1965) construiu diversos materiais com o objetivo de promover para as crianças uma imagem abstrata transformada em concreta, promovendo a construção de um raciocínio rápido e agradável. Sendo adaptados ao tamanho das crianças e criados com materiais, como: madeira, vidro e metal.

O método Montessori, dirigido especialmente às crianças do período pré-escolar, é baseado no estímulo da iniciativa e da capacidade de resposta da criança, através do uso do material didático especialmente desenhado. O método propõe uma enorme diversificação das tarefas e a máxima liberdade possível, de tal maneira que a criança aprendia por si mesmo e seguindo o ritmo de suas próprias descobertas.

Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja levada a pensar e a resolver situações que envolvam o raciocínio lógico, a fim de que imite e recrie normas utilizadas pelo adulto. “Assim, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de ser comportamento diário. No brinquedo é como, se ela fosse maior do que é na realidade”. (Vygotsky, 1998, p. 134).

Ainda conforme o mesmo autor, as crianças até três anos de idade não conseguem diferenciar a realidade da imaginação e, por este motivo, as brincadeiras tornam-se algo sério. Contudo, ao ingressarem no ambiente escolar, o desenvolvimento se torna significativo, tendo em vista tecerem uma relação entre o pensamento e a situação real. (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

Segundo Kishimoto o jogo está relacionado aos símbolos ou a imaginação da criança, cujo ser humano pode ser entendido como um símbolo, o qual vai se construindo na coletividade. Assim, os seus pensamentos estão imbricados com a sua capacidade de “sonhar, imaginar e jogar”. Para a mesma autora esse jogo pode ser considerado uma “metáfora humana”, haja vista considerar sobremaneira as condições reais do contexto social de cada indivíduo. (RIBEIRO; SOUZA, 2011).

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (KISHIMOTO, 1997. p.36).

Conforme Wallon o jogo encontra-se regido por um corpo de construção de regras, as quais são desenvolvidas ao longo da brincadeira, podendo ser desfeita na medida em que algum participante não aceitá-la (RIBEIRO; SOUZA, 2011). Não obstante:

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações. (WALLON, 2004.p.98).

O desenvolvimento da criança e seu aprendizado ocorrem quando compartilham ativamente, discutindo as normas do jogo, ou sugerindo soluções para resolvê-lo. É importante que o professor participe e que sugira desafios em busca de uma solução, pois o desenvolvimento da criança e seu aprendizado ocorrem quando compartilha de ações coletivas. Assim, a função do educador será de incentivar a atividade.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando ela participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva. O papel do educador neste caso será de incentivador da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo

de ensino-aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento.

3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA



Fonte: Disponível em - <http://pt.slideshare.net/SimoneHelenDrumond/brinquedos-e-brinCADEIRAS-na-educacao-infantil>

Quando recorremos ao termo “jogo”, há uma gama de interpretações acerca da sua funcionalidade, bem como a diversidade do público-alvo que ele pode abranger, em virtude de possuir ou não, regras próprias que estimulam o raciocínio, além daqueles que abarcam em maior proporção o uso da imaginação, ficando a critério do participante o caminhar do seu desempenho.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar estórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental

do objeto a ser construído mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo. (KISHIMOTO, 1994, p.105).

A partir das palavras da autora, podemos perceber que o jogo é permeado por interpretações complexas, que perpassam pela imaginação, pela motricidade e por representações mentais, mas que independente do objetivo que o mesmo tenha, ele irá desenvolver as várias capacidades das crianças, sejam motoras ou intelectuais, a fim de gerar um ambiente propício para o aprendizado coletivo.

Dando continuidade a importância do jogo, a autora começa a diferenciar o jogo, do brinquedo. Ela destaca, também, que alguns pesquisadores direcionam o olhar para isto, na medida em que o jogo é analisado a partir de uma tríade, como sendo: “1 o resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; 2 um sistema de regras e 3 um objeto”. (KISHIMOTO, 1994, p. 107). O primeiro significado demonstra que o jogo vai se adaptando a cada contexto social, ou seja, os momentos históricos vão determinando a transformação do sentido que ele vai adquirindo em cada sociedade. O segundo significado vem demarcar as modalidades em que o jogo está inserido, uma vez que as regras imputam esta característica. “São estruturas seqüenciais de regras que permitem diferenciar cada jogo, ocorrendo superposição com a situação lúdica, uma vez que, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica” (KISHIMOTO, 1994, p. 108). Já o terceiro significado é a materialização do jogo, pois mesmo que abranja a imaginação, o mesmo necessita de uma representação física para a eficácia dos seus movimentos.

No que diz respeito ao brinquedo, este por sua vez, é algo mais indeterminado, sem necessariamente necessitar de um conjunto de regras para o seu uso. Neste caso, a criança vai ter uma relação direta com a imagem, a qual será mais facilmente manipulada. Logo, acaba “Duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade, não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social” (KISHIMOTO, 1994, p. 109), cujas experiências tornam-se mais reais e nutridas pela representação do contexto em que cada criança está inserida, já que ela irá transpor nas brincadeiras – o lúdico em ação - com o manuseio do brinquedo, ações ora presentes em seu imaginário, por meio dos desenhos animados, contos de fadas, dentre outros.

Após descrevermos esta relação entre jogos, brinquedos e brincadeiras, nota-se que mesmo cada um tendo nuances específicas, os pontos em comum se sobressaem, através do

encontro com a imaginação. Cabendo ressaltar que a brincadeira atua tanto no jogo quanto no brinquedo, por ser “[...] a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (KISHIMOTO, 1994, p. 111). E este encontro, deve aparecer justamente, na prática pedagógica dos professores, especialmente, da educação infantil.

Assim, no que se refere à Educação Infantil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (1996) dispõe que:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

Art. 30. A educação infantil será oferecida em:

I - creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade;

II - pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013) (BRASIL, LDB, 1996).

A lei deixa evidente a obrigatoriedade do desenvolvimento integral das crianças, englobando os aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, tais elementos devem ser considerados no ambiente escolar, sobremaneira, na sala de aula. Dessa forma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras atuam no sentido de contribuírem para o aperfeiçoamento do desenvolvimento integral. Diante disto, outras legislações foram criadas, a saber: o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, o qual é um instrumento de orientação pedagógica. Segundo o referido Referencial:

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. (BRASIL, RCNEI, 1998, p. 27).

O Referencial Curricular para a Educação Infantil corrobora, justamente, a importância de se valorizar na prática pedagógica uma aprendizagem significativa, em que as crianças possam atribuir um novo significado aos conhecimentos pré-existentes, a partir do contato com o brincar, uma vez que ela transpõe nesta ação as sensações e os gestos do meio no qual vive. “Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada” (BRASIL,

RCNEI, 1998, p.27). Dessa forma, a brincadeira torna-se uma ação cujos reflexos são advindos da realidade, em consonância com a criação de novas ações surgidas a partir do contato com outras crianças e com o próprio brinquedo ou objetos dispersos no espaço.

Estas novas ações também acoplam o uso da imaginação, elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança. “Isso significa que uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e imagina-se cavalgando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atitude mental e não somente pela percepção imediata dos objetos e situações”. (BRASIL, RCNEI, 1998, p.27). Assim, observamos a relevância do estímulo à imaginação, pois o que fica somente no plano do concreto, por ser palpável é limitado, já o que deriva do imaginário expande-se tanto no concreto, quanto no plano das ideias. Podemos até utilizar o mesmo exemplo do Referencial de outra maneira, ou seja, se em uma sala de aula houvesse um cavalo de pau e a professora perguntasse o que as crianças poderiam fazer com tal objeto, somente naquele espaço, as sensações e movimentos seriam limitadas, mas se a pergunta da professora fosse a utilização do cavalo de pau, em qualquer situação que ultrapasse o plano do concreto, as sensações iriam se expandir.

É na brincadeira que a imaginação da criança vai sendo gradativamente estimulada, de modo que pode assumir vários papéis que correspondam a algo vivido ou visto na realidade. O Referencial denomina tal situação de “realidade não-literal”, na qual ações cotidianas são transferidas para as brincadeiras, por meio do uso de objetos secundários.

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. (BRASIL, RCNEI, 1998, p.28).

Com efeito, é nesse contexto que a figura do professor torna-se fundamental para a efetivação do processo de ensino-aprendizagem. Este profissional será responsável por intervir não só na organização do ambiente, mas, sobretudo, ser sensível no reconhecimento das singularidades de cada criança, a saber: faixa etária, hábitos, costumes, valores, dentre outros, para só assim, organizar o espaço pedagógico. Especificidades que devem conduzir o trabalho pedagógico do professor, objetivando contribuir com a “apropriação de conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens”. (BRASIL, RCNEI, 1998, p.30).

Desse modo, para que o professor assuma uma postura condizente às necessidades da sua sala de aula, a fim de promover uma aprendizagem significativa, um momento primordial é o de sua formação inicial e continuada, bem como o seu interesse em ser um assíduo pesquisador, na área em que atua, tendo em vista que a sala de aula é um espaço diversificado, ocupada por seres humanos, os quais devem ser considerados como inacabados e, por sua vez, em constantes transformações. No que concerne ainda ao professor:

Este deve então, partir de um princípio de pesquisas, que visa o estímulo na sua prática educativa. Isto exige investimentos emocionais, conhecimento técnico-pedagógico além de um comprometimento com o ensino aprendido da criança em suas fases e especificidades educativas. Estas que se caracterizam pelo uso da criatividade e diversidades de atividades que envolva a criança em sala de aula. (SILVA, 2010, p.43).

Portanto, para que o professor promova a tão almejada aprendizagem significativa, o mesmo deve atentar para um gama de atribuições delegadas a sua profissão, principalmente aquelas relacionadas ao tempo que este profissional conduz para a sua formação, sendo esta permanente, buscando além dos conhecimentos técnicos, um olhar mais sensível e/ou apurado para as inúmeras atribuições que envolvem a sala de aula: crianças, espaço, materiais pedagógicos, metodologias, dentre outros.

4 MÉTODO

4.1 Delineamento:

A proposta de estudo apresentada configura-se como um trabalho de caráter descritivo que se enquadra na abordagem qualitativa, que segundo Barros e Lehfeld (2003, p.37), destacam que devemos realizar no início de um trabalho científico, a etapa investigatória exploratória, para em seguida ir traçando as estratégias que conduzirão à implementação e à execução da proposta. Em nosso caso foi realizada por meio de uma pesquisa bibliográfica, a partir de livros, artigos, periódicos e a consulta a sites.

4.2 Instrumentos:

Os instrumentos utilizados foram livros, artigos, periodicos e a consulta a diversos sites.

4.3 Procedimento:

Para atingirmos os objetivos, utilizamos a pesquisa bibliográfica, como parte integrante dos aspectos técnicos que envolvem uma pesquisa, em razão desta ser “desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p.44). O autor ainda coloca que se tratam de pesquisas atreladas às ideologias, no que tange os inúmeros pontos de vistas, direcionados a um problema (GIL, 2002), tendo em vista que qualquer pesquisa é desenvolvida a partir de alguma inquietação do pesquisador, seja devido a algo observado na prática ou alguma lacuna dispostas em trabalhos científicos estudados por ele.

4.4 ANÁLISES DE DADOS

Os dados foram analisados de forma qualitativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término deste trabalho, percebemos que ao falarmos sobre o brincar, não podemos deixar à margem dessa discussão o termo infância, que tanto foi debatido ao longo dos anos por inúmeros teóricos, no sentido de adequar o papel da criança que, inicialmente, era um adulto em miniatura, uma vez que não tinha os seus direitos garantidos, muito menos, se pensava em uma educação específica para este público, tendo em vista que as brincadeiras, por muito tempo eram controladas pelo interesse da ordem vigente, ou seja, sua intenção não estava associada à aprendizagem das crianças, mas, sobretudo, uma forma de manter o controle social.

Desse modo, o brincar vem atuar como uma ação direcionada à infância, mas não é qualquer infância, é aquela em que se consideram as especificidades de cada criança e que o objetivo primordial não seja adequá-la ao meio social, mas que ela possa se desenvolver a partir de suas escolhas, de tal modo que o adulto, seja ele os pais ou o educador, atue como o mediador, sujeito que irá contribuir para a efetivação da aprendizagem significativa, e não, aquele que irá determinar o que será feito de uma forma mecanizada.

A relação entre jogos, brinquedos e brincadeiras também vem atuar de forma benéfica, no sentido de promover o encontro com a imaginação da criança, sendo este um fator essencial para o desenvolvimento de seu aprendizado, por tratar-se de uma ação autônoma diante do que o meio pode oferecer para estes sujeitos em formação. Assim, percebemos que um vai complementando o outro, neste movimento de delineamento do conhecimento. Com efeito, o concreto vai deixando de ser o único veiculador do conhecimento e, por sua vez, vai dando lugar a imaginação que, segundo o **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** (1998), denomina-se de “realidade não-litera”. Realidade esta, que vem expandir as possibilidades de manuseio de determinado objeto ou do que ele venha a representar para cada criança.

Portanto, fica evidente o quanto a presença do lúdico, por meio do brincar, seja através de jogos ou de brinquedos, na Educação Infantil, foi sendo aperfeiçoada ao longo dos anos, a fim de suprir as necessidades de cada época. Entretanto, mesmo frente a esta realidade, o uso de tais instrumentos dissemina uma aprendizagem significativa, desde os primeiros anos de vida das crianças, as quais devem vislumbrar no ambiente escolar um espaço diversificado, capaz de estimular a curiosidade e a imaginação.

PLAYING AS EDUCATIONAL PROPOSAL CHILDREN'S CONTEXT: Dialogues with learning

ABSTRACT

This study aims to identify the importance of play in child context. To reach it we have the specific objectives: To analyze the contributions of play to meaningful learning; understand the games, toys and games for the children's development process. To achieve the above objectives, we use literature as an integral part of the technical aspects involved in research. Ancoramos some theorists, such as Ausubel, Rogers and Piaget. Insert and play games in the early years of early childhood education is something that sponsors the progress of children in school. Through playful children begin to develop their imagination ability, abstraction and implement actions related to the real world and the fantasy world of fantasy. Also, it is important in early childhood education, making it essential for the development of children as it is to educate the community about the importance of the play as a way of learning. When we talk about the play, we can not help on the sidelines of this discussion childhood term, which both has been discussed over the years by many theorists, in order to adapt the role of the child who initially was a miniature adult, since He did not have their rights guaranteed, much less thought in a specific education for this audience. Finally, we realized how much the presence of the play through the play, either through games or toys in kindergarten, has been refined over the years in order to meet the needs of each time becoming an instrument essential in the teaching-learning process.

Keywords: Play. Games. Childhood. Child education.

REFERÊNCIAS

AIRÈS, Philipi. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

AUSUBEL, D. P., NOVAK, J. D. e HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. Tradução de Eva Nick. Rio de Janeiro: Editora Interamericana Ltda, 1980.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas**. Petrópolis: Vozes, 2003.

BRASIL. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei Federal nº 9.394 /96, 2. Ed. Rio de Janeiro, 1999.

_____, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. – Brasília: MEC / SEF, 1998. Vol. 1.

CARVALHO, Ama; PEDROSA, MI. Teto, ninho, território: brincadeiras de casinha. In: Carvalho, Ama; MAGALHÃES, CMC, Pontes, FR, Bichara, ID, organizadores. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**, vol. II – Brincadeiras de todos os tempos. São Paulo: Casa do Psicólogo; 2003. p.31-48.

Faria, Ana Carolina Evangelista et al. Método montessoriano: A importância do ambiente e do lúdico na educação infantil. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery. 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

_____, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil, 1994**. Disponível em: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/10745-32465-1-PB.pdf Acesso em: set. 2016.

KLEINKE, Rita de Kássia Marques. **Aprendizagem significa**: A pedagogia por projetos, no processo de alfabetização, 2003. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/84933/192826.pdf?sequence=1> Acesso: set. 2016.

MOREIRA, Marco A. et al. **Aprendizagem**: perspectivas teóricas. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 1987.

ROGERS, CARL. **Liberdade para aprender**. 2ª ed. Belo Horizonte: Interlivros, 1973.

RIBEIRO, Katiuce Lucio; SOUZA, Pereira de Souza. **Jogos na Educação Infantil**. Monografia. Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

SILVA, Aline Fernandes Feliz da. Santos, Ellen Costa machado dos. **A importância do brincar na educação infantil**, 2009. Disponível em: <http://goo.glesafe.com/?q=o+brincar+na+educa%C3%A7%C3%A3o+infantil> Acesso em: set. 2016.

SILVA, Maria Elisandre da. **A importância da Educação Infantil para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança**, 2010. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/MARIA%20ELISANDRE%20DA%20SILVA.pdf> Acesso em: set. de 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**, 1995. Disponível em: <http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/742.pdf> Acesso em: set. de 2016

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por ter me dado forças para superar as dificuldades, a minha Orientadora: Prof.Dr^a. Norma Maria de Lima por toda dedicação, carinho, paciência e a todos os professores que durante o período acadêmico me ensinaram a como ser um bom profissional ético e dedicado. A minha família em especial a minha mãe pelo amor e incentivo.

Aos meus colegas e amigos em particular Samara, Maria Betânia, Eduarda e a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, e a todos que compõem a coordenação de psicopedagogia.